ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE ™*

LUCASFILM GAMES™

ballblazer™

ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE ™*

LUCASFILM GAMES™

ballblazer™

AMSTRAD CPC CASSETTE

1. Reset the computer by switching it off and then on again, or by holding down the CTRL, SHIFT and ESC keys together.
2. Owners of the 664/6128 machines should first type the following: | TAPE, then ENTER.
3. Insert the cassette in your datacorder or cassette player. Make sure the cassette is fully rewound. Hold down the CTRL key and press the small ENTER key. Then follow the instructions on the screen. The game will now load.

AMSTRAD CPC DISK

1. Reset the computer by turning if off and then on again, or by holding down the CTRL, SHIFT and ESC keys together.
2. Owners of the 464 machine should first tape the following: | DISC, then ENTER
3. Insert the disk in the disk drive and type the following: RUN "BB then ENTER. The game should load in a few seconds

BALLBLAZER:

The simplest fastest and most competitive sport in the known universe. It grew from dark roots in an ancient space war to become king of all games among every lifeform within range of Interstellar ethercasting. In exactly three minutes, Ballblazer can make you a hero - or destroy a lifetime of dreams.

The year is 3097, and the place is a null-gravity nexus mid-space in the binary star system Kalaxon and Kalamar. Moments from now, on the luminous surface of an artificial asteroid, the final round of the Interstellar Ballblazer Championship - the greatest tournament of all time and space - will begin, and history will be made. For the first time a creature from the planet Earth has battled through the countless qualifying rounds and eliminations, enduring and then triumphing, across vast parsecs, to win the right to compete for the honour of his planet and the ultimate title any being can possess: Masterblazer.

QUICK START

Ballblazer - The Game

You're strapped in a Rotofoil. So is your opponent. The screen is split so you each have your own view of the game. You see your opponent's Rotofoil. Your opponent sees yours.

You face each other. One of you starts the game and the ball is fired. Go for it and get it before your opponent does. Now find the moving Goalbeams and blast the ball through for a score. It's total speed, power and points - one on one until time runs out.

The one with the most points wins. It's easy to play - difficult to master. But go to Step One and find out for yourself.

1. **Demo Game**: Press the ENTER/RETURN key to watch demonstration games between Droid players. Notice the split screen. Each half shows the view from one of the Rotofoils. Press any key to stop the demonstration. And remember: The Interstellar Ballblazer Conference strictly forbids betting on Droid player matches.
2. **Choose Game Option**: First press the D key. One of these options flashes: Top Player (Purple, left), Game Time (Middle), Bottom Player (Orange, right). Press again to change the option.

   Change the Setting: Press the F key to choose players: Human, Droid 1 (easy) though 9 (difficult), or to change the game time from one minute to nine minutes.
3. **Press the S key to START the Game**: The ball is fired into the middle of the Grid.
4. **Move the Rotofoil forward**: Look at your half of the screen and keep moving forward until you reach the ball. Your ship will rotate if the ball goes out of sight to the left or right. Just keep moving forward and you'll get to it.
5. **Take the ball**: Move forward – keep the ball in your view screen. Rush up to it. Your Pullfield automatically captures the ball and centres it in your view screen. Then your Rotofoil automatically snaps around to face your goal. You'll hear a sound and the ball will change to your colour when you capture it.
6. **Blast the ball**: Push your fire button or press the space bar.
7. **Steal the ball**: Go after your opponent, moving in from the side. When you hear a loud buzz, blast the ball away. Go after it – capture it.
8. **Score**: Find the Goalbeams. Line them up in your screen. Centre. Fire. and blast the ball through the Goalbeams.
9. **Pause the game**: Press the H key. Press it again to resume.
10. **Reset the game**: Press the S key.

Keyboard controls for Player 2

BLAST = SPACE BAR

FORWARDS Q
LEFT O ← → RIGHT P
BACKWARDS A

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

AMSTRAD CPC CASSETTE

1. Remettez le compteur de l'ordinateur à zéro en l'arrêtant et en le remettant en marche, ou en enfonçant simultanément les touches CTRL, SHIFT et ESC.
2. Les possesseurs d'un AMSTRAD 664/6128 devront tout d'abord taper l'instruction suivante: | TAPE puis ENTER.
3. Insérez la cassette dans votre lecteur de cassette. Assurez-vous que la cassette est entièrement réembobinée. Enfoncez la touche CTRL etappuyez sur la petite touche ENTER. Puis, suivez les instructions qui apparaissent à l'écran. Le jeu se chargera.

AMSTRAD CPC DISQUETTE

1. Remettez le compteur de l'ordinateur à zéro en l'arrêtant et en le remettant en marche, ou en enfonçant simultanément les touches CTRL, SHIFT et ESC.
2. Les possesseurs d'un AMSTRAD CPC 464 devront tout d'abord taper l'instruction suivante: | DISC puis ENTER.
3. Insérez la disquette dans votre lecteur de disquette et tapez RUN "BB puis ENTER. Le jeu se chargera en quelques secondes.

BALLBLAZER:

Le plus simple, le plus rapide et le plus compétitif des sports dans l'univers. Il est issu des racines profondes d'une ancienne guerre spatiale pour devenir le roi de tous les jeux parmi chaque forme de vie à l'intérieur de la galaxie. En trois minutes exactement, Ballblazer peut faire de vous un héros ou détruire une vie entière de rêves.

Nous sommes en 3097 dans une connection spatiale sans gravité, le système binaire des astres Kalaxon et Kalamar. Dans quelques instants, sur la surface lumineuse d'un asteroide artificiel, commencera la finale du Championnat Interstellaire de Ballblazer, le plus grand tournoi du temps et de l'espace, et l'histoire sera faite. Pour la première fois, une créature de la planète "Terre" est parvenue en finale après tous les matches éliminatoires qu'il a remporté, en franchissant de vastes parsecs, pour gagner le droît de concourir pour l'honneur de sa planète et le titre suprême qu'un être peut posséder: Masterblazer.

DÉBUT DU JEU

Ballblazer - Le Jeu

Vous êtes attaché à un Rotofoil. Votre adversaire aussi. L'écran est divisé de façon à ce que vous ayez chacun votre propre vue du jeu. Vous voyez le Rotofoil de votre adversaire et il voit le vôtre.

Vous êtes face à face. L'un de vous commence le jeu et la balle est lancée. Courez et attrapez la avant votre adversaie. Trouvez maintenant les poteaux de but mobiles et lancez la balle entre eux pour marquer. Il ne s'agit que de vitesse, de puissance et de points jusqu'à ce que le temps soit écoulé.

Celui qui a le plus de points a gagné. C'est facile à jouer, difficile à maîtriser. Mais franchissez la première étape et vous trouverez.

1. **Jeu de démonstration**: Appuyez sur la touche ENTER/RETURN pour regarder les jeux de démonstration entre Droïdes. Observez l'écran divlsé. Chaque partie vous montre l'un des ROTOFOILS. Appuyez sur n'importe quelle touche de fonctionnement pour arrêter la démonstration. Et souvenez-vous: La Conférence Interstellaire de ßallblazer interdit formellement les paris sur les matches entre Droïdes.
2. **Choix des options de jeu**: Appuyez sur la touche D. L'une des options clignote: joueur du Haut (violet, à gauche), durée du jeu (milieu), joueur du bas (orange, à droite). Appuyez à nouveau pour changer d'option.

   Pour changer les données: appuyez sur la touche F pour choisir les joueurs: Humain, Droïde l (facile) à 9 (difficile), ou pour modifier 1 durée du jeu de l à 9 minutes.
3. **Appuyez sur la touche S pour commencer à jouer**: la balle est lancée au milieu de l'échiquier.
4. **Poussez le joystick vers l'avant**: regardez la moitié de votre écran et continuez à avancer jusqu'à ce que vous atteigniez la balle. Votre appareil tournera si la balle sort de votre champ de vision vers la gauche ou vers la droite. Continuez à avancer et vous l'attraperez.
5. **Pour attraper la balle**: Avancez, gardez la balle dans votre partie d'écran. Courez vers elle. Votre champ magnétique attrapera la balle et la centrera sur votre écran. Votre rotofoil se tournera automatiquement pour se placer face au but. Vous entendrez un bruit et la balle prendra votre couleur lorsque vous l'aurez attrapée.
6. **Pour lancer la balle**: Poussez le bouton de tir ou appuyez sur la barre d'espacement.
7. **Pour voler la balle**: poursuivez votre adversaire en partant de côté Lorsque vous entendrez un fort grésillement, lancez la balle. Courez et attrapez la.
8. **Pour marquer**: Trouvez les poteaux de but. Alignez-les dans votre écran. Centrez, tirez. Et envoyez la balle entre les poteaux.
9. **Pour interrompre le jeu**: appuyez sur la touche H. Appuyez de nouvea pour reprendre le jeu.
10. **Pour recommencer le jeu**: Appuyez sur la touche S.

Contrôles du clavier pour le joueur No 2

POUR LANCER – BARRE D'ESPACEMENT

EN AVANT Q
A GAUCHE O ← → A DROITE P
EN ARRIÈRE A

LADEN DES PROGRAMMS
SCHNEIDER CPC CASSETTE

1. Schalten Sie den Computer ein, oder lösen Sie ein Reset aus indem Sie die Tasten CTRL, SHIFT und ESC gleichzeitig herunterdrücken.
2. Besitzer der 664/6128 Computer geben folgendes ein: | TAPE, dann ENTER.
3. Legen Sie die Cassette in Ihre Datasette oder Cassettenrecorder ein. Beachten Sie, daß die Cassette vollständig zurückgespult ist. Halten Sie die CTRL-Taste gedrückt, und drücken dann die kleine ENTER-Taste. Dann folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Von hier ab wird das Spiel automatisch geladen.

SCHNEIDER CPC DISKETTE

1. Schalten Sie den Computer ein, oder lösen Sie ein Reset aus indem Sie die Tasten CTRL, SHIFT und ESC gleichzeitig herunterdrücken.
2. Besitzer des 464 Computers geben folgendes ein: | DISC, dann ENTER.
3. Legen Sie die Diskette in das Laufwerk ein und geben Sie folgendes ein: RUN "BB, dann ENTER. Woraufhin das Spiel in wenigen Sekunden lädt.

BALLBLAZER

BALLBLAZER ist - schlicht gesagt - die schnellste Sportart des Universums.

Schon während eines weit zurückliegenden Krieges erfraute es sich großer Beliebtheit und ist heute die "Krönung" aller Sportarten und interstellaren Wettkämpfe.

Wir schreiben das Jahr 3097 und wir befinden uns in einem Anti-Schwerkraftfeld, das daß binäre Planetensystem Kalaxon und Kalamar verbindet.

In wenigen Augenblicken wird das Finale des Ballblazer-Cups, das auf einem künstlichen, phosphorzierenden Asteroiden ausgetragen wird, beginnen. Und die Zuschauer werden ein spannendes Turnier erleben, das in die Geschichte eingehen wird.

Als erster hat sich ein Erdenbürger mit Ausdauer und Zähigkeit durch die Qualifikationsrunden gekämpft. Von Runde zu Runde wurde er immer besser und hat nun endlich die Chance, den begehrtesten Titel des Universums für die Erde zu gewinnen: MASTERBLAZER.

Das Spiel

Sie sitzen, wie auch Ihr Gegner, fest angeschnallt in Ihrem Rotofoil. Der Bildschirm ist in zwei Hälften unterteilt, sodaß jeder der beiden Kontrahenten das Spiel aus dem eigenen Blickwinkel heraus beobachten kann. Dabei hat jeder der Spieler auch das Rotofoil des Gegners im Blickfeld.

Sie beobachten Ihren Gegner. Einer der beiden Gegner startet das Spiel und der Ball wird in die mitte des Spielfeldes geschossen. Fangen Sie den ballartigen Plasmorb auf, bevor Ihr Gegner es tut. Suchen Sie die wandernden Torpfosten, rasen Sie darauf zu und schießen Sie den Ball bzw. Plasmorb hindurch. Darfür erhalten Sie Punkte. Und war die meisten Punkte hat, gewinnt.

Das Spiel ist leicht zu verstehen und auch einfach zu spielen. Aber es ist sehr schwierig, es perfekt zu beherrschen.

1. **Demo-Modus**: Um einen Eindruck der Spielweise zu bekommen, rufen Sie den Demo-Modus durch Drücken der ENTER-Taste auf. Beobachten Sie das Spiel. Achten Sie auf Ihre Bildschirmhälfte. Jede Hälfte zeigt das Spielfeld aus der Sicht des Rotofoil-Piloten. Um den Demo-Modus abzubrechen, drücken Sie eine beliebige Taste. Und nicht vergessen: Der interstellare Ballblazer-Kongress hat Spielwetten strikt verboton!
2. **Wahl der Spielart**: Drücken Sie die D-Taste. Die voreinge-stellte Option, Spieler der oberen Bildschirmhälfte (purpur, links), Spielzeit (Mitte), Spieler der unteren Bildschirmhälfte (orange, rechts), wird angezeigt.

   Ändern der Spielart: Drücken Sie die F-Taste um Erdenbürger, Asteroiden 1 (einfach) bis 9 (schwer) und Spielzeit, 1 Minute bis 9 Minuten festzulegen.
3. **Spielbeginn**: Drücken Sie die S-Taste. Der Ball wird dann in die Mitte des Spielfeldes geschossen.
4. **Bewegung des Rotofoils**: Beobachten Sie Ihre Hälfte des Bildschirms und bewegen Sie sich vorwärts bis Sie den Ball erreicht haben. Das Rotofoil dreht sich automatisch, wenn der Ball den Bildschirm links oder rechts verlassen sollte. Bewegen Sie sich nur vorwärts, und Sie werden den Ball erreichen.
5. **Fangen des Balles**: Fahren Sie vorwärts, bis Sie den Ball groß auf Ihrem Bildschirm sehen. Das Anziehungsfeld Ihres Rotofoils fängt den Ball automatisch auf und positioniert ihn in der Mitte Ihrer Bildschirmhälfte. Danach dreht sich Ihre Rotofoil – wieder automatisch – in Richtung des Tores. Sie hören ein Geräusch und der Ball nimmt Ihre Spielfarbe an, wenn er aufgefangen wird.
6. **Abfeuern des Balls**: Drücken Sie den Feuerknopf oder die Leertaste.
7. **Dem Gegner den Ball abjagen**: Fahren Sie Ihrem Gegner nach und greifen Sie ihn von der Seite her an. Wenn Sie ein lautes Brummen hören, schießen Sie den Ball weg. Dann fahren Sie dem Ball sofort hinterher, um ihn Ihrerseits aufzufangen.
8. **Punkte**: Suchen Sie das Tor, bringen Sie Ihr Rotofoil in die bestmögliche Schußposition und feuern Sie den Ball ab.
9. **Spielunterbrechung**: Drücken Sie die H-Taste. Um weiter-zumachen, drücken Sie nochmals die H-Taste.
10. **Neustart**: Um das Spiel neu zu starten, drücken Sie die S-Taste.

Tastatur-Kontrolle für Spieler 2:

ABFEUERN – LEERTASTE

VORWÄRTS Q
LINKS O ← → RECHTS P
RÜCKWÄRTS A

THE PLAYFIELD

GRID

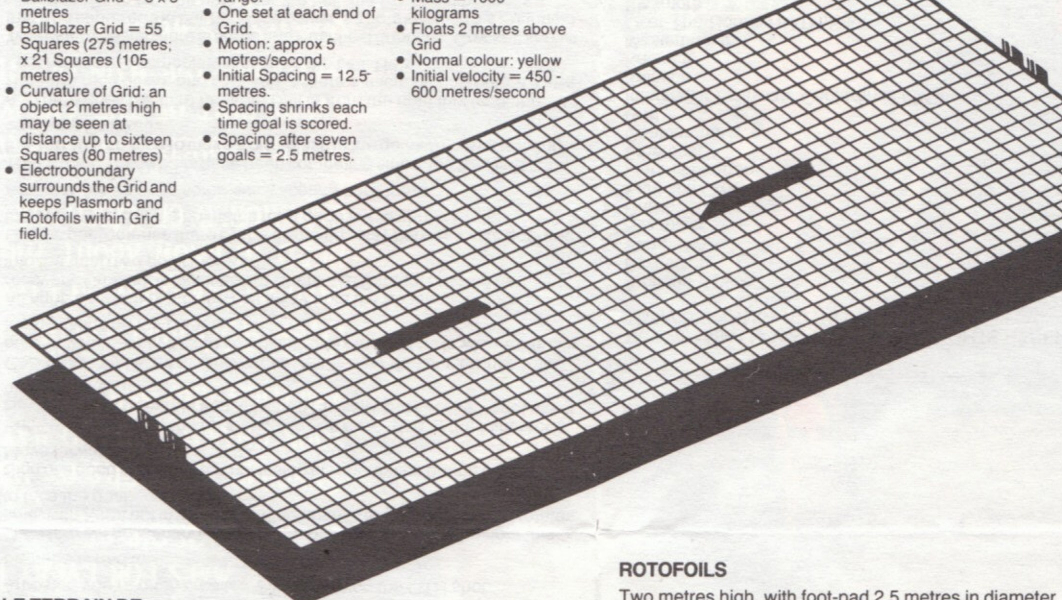
- One Square on Ballblazer Grid = 5 x 5 metres
- Ballblazer Grid = 55 Squares (275 metres; x 21 Squares (105 metres)
- Curvature of Grid: an object 2 metres high may be seen at distance up to sixteen Squares (80 metres)
- Electroboundary surrounds the Grid and keeps Plasmorb and Rotofoils within Grid field.

GOALBEAMS

- Pure energy, invisible range.
- One set at each end of Grid.
- Motion: approx 5 metres/second.
- Initial Spacing = 12.5 metres.
- Spacing shrinks each time goal is scored.
- Spacing after seven goals = 2.5 metres.

PLASMORB

- Diameter = ⅝ metre
- Mass = 1000 kilograms
- Floats 2 metres above Grid
- Normal colour: yellow
- Initial velocity = 450 - 600 metres/second



LE TERRAIN DE JEU

L'ÉCHIQUIER

- Un Carré de l'Échiquier de Ballblazer = 5 x 5 mètres
- L'Échiquier de Ballblazer = 55 Carrés (275 mètres) x 21 Carrés (105 mètres)
- Courbure de l'Échiquier: un objet d'une hauteur de 2 mètres est visible a une distance allant jusqu'à 16 Carrés (80 mètres)
- Une limite électrique entoure l'Échiquier et permet de garder le Plasmorb et les Rotofoils à l'intérieur.

LES POTEAUX DE BUT

- Énergie pure, a une distance visible
- Places à chaque bout de l'Échiquier
- Vitesse de déplacement: environ 5 mètres par seconde
- Espacement Initial = 12.5 mètres
- L'espacement rétrécit à chaque fois q'un but est marqué.
- Espacement apres 7 buts = 2.5 mètres.

LE PLASMORB

- Diamètre = 5 à 8 mètres
- Masse = 1000 kilogrammes
- Flotte à deux mètres au dessus de l'Échiquier
- Vitesse initiale = 450 à 600 mètres par seconde

DAS SPIELFELD

RASTER

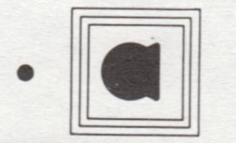
- Ein Quadrat des Spielfeldrasters hat eine Fläche von 5 x 5 Meter
- Das Spielfeldraster von Ballblazer besteht aus 55 x 21 Quadraten, ist also 275 x 105 Meter groß
- Horizontale Krümmung des Spielfeldes: Ein Objekt von 2 Metern Höhe kann auf einer Entfernung von 16 Quadraten (80 Meter) gesehen werden.
- Eine Lichtschranke umgibt das Spielfeld und sorgt dafür, daß Ball und Rotofoils innerhalb des Feldes bleiben.

DAS TOR

- Reine, aber sichtbare Energie
- Je ein Tor an den Enden des Spielfeldes
- Bewegung des Tores: ca. 5 Meter/Sek
- Anfangsgröße: 12.5 Meter
- Das Tor verkleinert sich nach jedem Treffer
- Größe nach 7 Treffern: 2.5 Meter

DER PLASMORB (BALL)

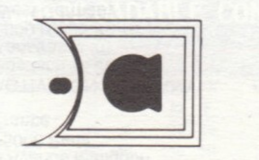
- Durchmesser: 62.5 Zentimeter
- Gewicht: 1000 kg.
- Fliegt 2 Meter über der Oberfläche
- Normale Farbe: gelb
- Anfangsgeschwindig-keit: 450 - 600 Meter-Sek.



Bumpfield surrounds Rotofoil

Le Champ de Choc entoure le Rotofoil.

Energiefeld - Ein Energiefeld umgibt das Rotofoil als Puffer gegen andere Objekte



Pullfield draws ball in and automatically centres it.

Le Champ Magnétique attire la balle et la centre automatiquement.

Magnetfeld - Das Magnetfeld zieht den Plasmorb (Ball) automatisch an und positioniert ihn in der Mitte Ihrer Bildschirmhälfte

FORCEFIELDS

- * Imagine your Rotofoil is surrounded by a big pillow of energy - that's your Bumpfield, and objects, like other Rotofoils, bounce off it.

LES CHAMPS DE FORCE

- * Imaginez que votre Rotofoil soit entouré d'un grand coussin d'énergie, c'est votre Champ de Choc, et certains objets, tels d'autres Rotofoils rébondissent sur lui.

KRAFTFELDER

- * Ihr Rotofoil ist von einem Energiefeld umgeben, das andere Fahrzeuge abweist. Zusammenstöße werden so vermieden.
- * When the Plasmob gets close, your Pullfield is activated. It's as if the pillow caves in and captures the ball. The forcefield centres the ball on the goal side, as your Rotofoil snaps around to face it. Then you are ready to charge downfield and make a goal.
- * Quand le Plasmorb approche, votre Champ Magnétique est activé. C'est comme si votre coussin s'affaissait pour attraper la balle. Le Champ de Force centre la balle du côté du but tandis que votre Rotofoil se tourne brusquement pour lui faire face. Vous êtes prêt à envoyer la balle et marquer un but.
- * Das Magnetfeld wird automatisch aktiviert, wenn der Plasmorb nahe genug an Ihrem Rotofoil ist. Der Ball wird dann automatisch festgehalten, ungefähr so, als wenn ein Deckel darübergestülpt wird. Gleichzeitig wird der Ball in der Mitte Ihrer Bildschirmhälfte zentriert. Sofort danach dreht sich das Rotofoil in die Richtung des Tores und Sie können sich die beste Schußposition suchen.

ROTOFOILS

Two metres high, with foot-pad 2.5 metres in diameter.
Mass = 3000 kilograms
Two-axis thrusters; cruising velocity = 50 metres per second
Rotosnap: On-board computer automatically rotates
Rotofoil 90 degrees to face ball. Rotofoil rotosnaps to face goal when you capture the ball.

ROTOFOILS

Deux metres de haut avec une chevillère de 2, 5 metres de diamètre. Masse: 3000 kilogrammes.

Propulseurs à deux axes: vitesse de croisière = 50 metres par seconde.

Le Rotosnap: L'ordinateur de bord fait automatiquement tourner le Rotofoil de 90 degrés pour qu'il se place face à la balle. Le Rotofoil se tourne brusquement pour faire face au but lorsque vous attrapez la balle.

ROTOFOIL

Zwei Meter hoch und 2.5 Meter im Durchmesser. Gewicht: 300kg.
Doppelachs-Antrieb: Normalgeschwindigkeit = Meter pro Sekunde.
Rotosnap: Der Bordcomputer dreht das Rotofoil automatisch um 90 Grad in die Richtung des Balles. Nachdem der Ball Aufgefangen wurd, dreht sich das Rotofoil wiederum automatisch in Richtung Tor.



Pushfield blasts the ball forward. Rotofoil recoils backwards.

Le Champ de Poussée envoie la balle vers l'avant. Le Rotofoil recule.

Schußfeld - Der Ball wird nach vorn geschossen. Das Rotofoil wird dabei durch den Rückstoß nach hinten geschleudert.

* Finally, you activate your Pushfield with the firebuttons. It is as if the big energy pillow is suddenly pushing out. It only works when the Plasmorb is within ten metres. You can tell when the ball is close enough to use the Pushfield by listening for the buzz.

* Enfin, vous activez votre Champ de Poussée avec les boutons rouges. C'est comme si votre grand coussin d'énergie se gonflait subitement. Cela fonctionne seulement quand le Plasmorb se trouve à dix metres. Vous pouvez savoir si la balle est assez proche pour pouvoir utiliser le Champ de Poussée en écoutant le bourdonnement.

* Das Schußfeld wird mit dem Feuerknopf aktiviert. Drücken Sie ihn, so breitet sich in rasender Geschwindigkeit ein Kraftfeld aus, das den Plasmorb explosionsartig nach vorn schleudert. Allerdings darf der Ball nicht mehr als 10 m vom Rotofoil entfernt sein. Ein lautes Brummen zeigt an, daß der Ball nah genug ist.

OFFENCE

Offence is ball control - learning the ways of the Plasmorb. At the face-off, you have your stick forward, move out and capture the Plasmorb - it will change to your colour and you will Rotosnap to face the goal. Do not blast the moment you capture the ball - wait for the Rotosnap, get orientated and then wait for the Goalbeams - they'll be moving in the same direction the ball was blasted in.

Watch your screen. When the Plasmorb is centred between the Goalbeams, blast. If you're in close, you get one point. Further back, two. And if you can't actually see the Goalbeams - you get three. The Goalbeams narrow after each score, so go for two and three pointers first. If you get ten points, it's a shut-out, otherwise, the winner has the highest score at the end of the game. If you are tied, you go into overtime, and the next score takes all.

Once you get the feel of it, try some angle shots. Let the Plasmorb swing to one side of your view screen, then blast - it will go in that direction. To get around a blocker, use an angle shot off the wall. Bounce the ball off the electroboundary, past your opponent's Rotofoil, then rush forward and capture it again.

When you get good, try Pushfield dribbling. Keep your fire button down as you approach the Plasmorb. Instead of catching it in your Pullfield - which uses 25% of your energy - just nudge the Plasmorb along in front of you. Then capture it when you want to blast a goal.

ATTAQUE

L'attaque consiste à côntroler la balle en suivant le Plasmorb. Au moment du face à face, votre joystick est poussé vers l'avant, déplacez-vous et attrapez le Plasmorb, il prendra votre couleur et vous effectuerez une Rotation brusque pour vous placer face au but. Ne tirez pas au moment ou vous attrapez la balle, attendez les Poteaux de But, ils se déplaceront dans la même direction que la balle qui à été lancée vers eux.

Observez votre écran. Quand le Plasmorb est lancé entre les Poteaux, tirez. Si vous êtes près du but, vous marquez un point. Si vous êtes un peu plus loin, deux. Et si vous ne pouvez pas bien voir les Poteaux, vous aurez trois points. La distance entre les Poteaux diminue après chaque but, alors cherchez à effectuer d'abord les tirs qui rapportent deux ou trois points. Si vous marquez dix points, c'est une victoire éclatante. Dans les autres cas, le vainqueur est celui qui aura le plus de points à la fin de la partie. Si vous faites match nul, vous jouez une prolongation et le prochain qui marque remporte la victoire.

Si vous vous en sentez le courage, essayez les tirs d'angle. Laissez le plasmorb se balancer d'un côté de votre écran puis tirez, il ira dans cette direction. Pour contourner un bloc, utilisez un tir d'angle à partir du mur. Faites recondir la balle sur la limite électrique du terrain, depassez le Rotofoil de votre adversaire, puis courez vers l'avant et rattrapez la.

Quand vous devenez un bon joueur, essayez de dribbler avec votre Champ de Poussée. Maintenez votre bouton rouge enfoncé en approchant du Plasmorb. Au lieu de l'attirer dans votre Champ Magnétique, ce qui utilise 25% de votre énergie, poussez légèrement le Plasmorb devant vous puis attrapez le lorsque vous voulez marquer un but.

ANGRIFF

Angriff heißt, sich den Ball zu erkämpfen und unter Kontrolle zu bringen. Beobachten Sie die Flugbahn des Balles, fahren Sie ihm entgegen und fangen Sie ihn auf. Der Plasmorb (bzw. Ball) wird dann Ihre Spielfarbe annehmen und das Rotofoil dreht sich in Richtung Tor. Achtung! Feuern Sie den Ball jedoch nicht im selben Moment ab, wenn Sie ihn fangen. Warten Sie lieber, bis Sie das Tor sehen.

Erzielen Sie ein Tor aus unmittelbarer Nähe, so erhalten Sie einen Punkt, aus größerer Entfernung 2 Punkte. und haben getroffen, ohne das Tor auf dem Bildschirm sehen zu können, gibt es 3 Punkte.

Das Spiel endet wenn die Zeit abgelaufen ist oder einer der beiden Gegner 10 Punkte hat. Ist der Spielstand nach Ablauf der Zeit unentschieden, so geht es in die Verlängerung und der nächste Treffer bringt Sieg oder Niederlage.

Später, wenn Sie schon ein bißchen Gefühl für Ballblazer enwickelt haben, sollten Sie Bandenschüsse probieren. Lassen Sie den Ball auf die linke oder rechte Seite des Bildschirms hinüberleiten und drücken Sie den Feuerknopf. Der Ball wird nun quer über das Spielfeld geschossen. Wenn Sie von Ihrem Gegner angegriffen werden und Sie wollen ihn umgehen, so feuern Sie den Ball als Querschläger gegen die Spielfeldbegrenzung, umfahren Ihren Gegner und nehmen den Ball sofort wieder auf.

Wenn Sie schon richtig gut mit Ballblazer umgehen können, versuchen Sie einmal zu dribbeln. Halten Sie den Feuerknopf gedrückt, wenn Sie den Ball erreichen. Anstatt ihn aufzufangen - was immerhin 25 Energie - einheiten kosten - schießen Sie den Ball vor sich her. Nehmen Sie ihn erst auf, wenn Sie auf das Tor schießen wollen.

DEFENCE

Even the best Blazer doesn't have the ball all the time. When you don't you're on defence and then you've only got two choices: buzz-blasting and blocking.

If you're chasing your opponent downgrid, don't get directly behind him - jam in from the side to buzz-blast the ball away. Then you've got to grab that free ball for youself.

You know you're within blasting range when you hear the buzz. The closer you are, the louder the buzz, the better the blast.

The hardest part of the buzz-blasting is knowing when you've rotosnapped to face the ball. Keep rotosnapping back and forth and listen for the sound of the Rotosnap - that's how you know you've changed direction. Then when you overtake your opponent, you've just got to remember which side you're on. It's easier to just do it than to try to talk about it.

Blocking is a tougher kind of defence. It means situating yourself between the goal and your opponent. Keep him centred in your view screen. Try to keep yourself right between the goalbeams.

DEFENSE

Même le meilleur joueur de ballblazer n'a pas toujours la balle. Lorsque vous n'avez pas la balle, vous êtes en position de défense et vous n'avez que deux possibilités: intercepter la balle ou la bloquer.

Si vous courez après votre adversaire sur l'échiquier, ne vous placez pas directement derrière lui, serrez-vous sur le côté pour prendre la balle et l'envoyer au loin. À vous d'attraper cette balle libre maintenant.

Vous savez que vous êtes dans la zone d'interception quand vous entendez le bourdonnement. Plus vous êtes proche, plus le bourdonnement est fort et meilleure est l'interception.

La partie la plus difficile de l'interception est de savoir à quel moment vous avez effectué la rotation brusque pour faire face à la balle. Continuez à tourner sans arrêt jusqu'à ce que vous entendiez le bruit du Rotosnap, c'est de cette façon que vous savez que vous avez changé de direction. Puis, lorsque vous dépassez votre adversaire, vous devez seulement vous souvenir de quel côté vous êtes. Il est plus facile de le faire que d'essayer d'en parler.

Le blocage est une action de défense plus difficile. Il vous faut vous placer entre les buts et votre adversaire. Gardez le centre dans votre écran. Essayez de rester exactment entre les poteaux.

ABWEHR

Auch der beste Spieler wird den Ball einmal verlieren. Wenn Sie also nicht im Besitz des Balles sind, haben Sie nur zwei Möglichkeiten: Abblocken oder wegschießen.

Verfolgen Sie Ihren über das Spielfeld. Greifen Sie ihn jedoch nicht von hinten, sondern von der Seite her an und schießen Sie den Ball einfach weg. Danach rasen Sie sofort auf den Ball zu, um ihn Ihrerseits aufzufangen.

Das schwierigste an Ballblazer ist, die Orientierung zu behalten, wenn sich das Rotofoil dreht. Beobachten Sie Drehungen und achten Sie dabei auf die Geräusche, die Ihnen die Drehung signalisieren. Wenn Sie Ihren Konkurrenten überholen, müssen Sie sich immer daran erinnern, auf welcher Seite Sie sich befinden.

Probieren Sie es einfach aus! Sie werden es dann viel leichter verstehen, als wenn wir es an dieser Stelle umständlich erklären.

Schwieriger ist das Abblocken. Damit ist gemeint, daß Sie Ihr Rotofoil zwischen das Tor und Ihren Gegner bringen müssen um dessen Torschuß abzufangen. Dazu manövrieren Sie Ihr Rotofoil genau in die Mitte zwischen die Torpfosten. Auf diese Weise haben Sie die besten Abwehrchancen.

Welcome ladies, gentlemen and variants, to the final round of Ballblazer 3097. I'm Slan Sterling, the Voice of the Void, and, ethercasting with me today is Arboster Kipling, one of the great Masterblazers of recent times, now Governor of the Omèga Colonies. Arboster, welcome. We haven't talked since you purchased the Omega Colonies with your Tournament purse. How is it owning a planetary system?

Slan, it definitely beats working. On the other hand, there are times I'd like to be back in a Rotofoil, working the Grids like any other Blazer.

Arboster, this is the first time an Earthling has made the final round of the Interstellar. What are his chances?

Frankly, I think he's in trouble. These Terrans are a young species - they were barely out of their atmosphere when the game was invented.

Which was when?

Centuries ago, Slan, at the end of the Great Madness - back when there was still war. For deep space dog-fights, you had to maneuver your vehicle under the incredible g-forces of close combat - reversing thrust instantly, sustaining plasma-torpedo blasts on your energy shield, that sort of thing. The g-forces during space combat would snap your neck like a toothpick.

And so a whole new breed arose, right? The thick necks, the shortened synaptic connections, the triple-walled lungs.

Exactly. Part of it was just old-fashioned genetic engineering, of course. But Ballblazing developed from actual military training exercises. They used vehicles like our Rotofoils, and forcefields to simulate sudden changes in direction and acceleration. Deadly stuff. They busted up ten recruits for every one that finally saw action in space. Praise Mind, the Great Madness is behind us, and what we have left is the finest sport of all time.

Is it true that a Masterblazer such as yourself has the most highly evolved nervous system of any creature in the galaxy?

Oh, gee, Slan, I don't know about that. The Scylliac Venom Hunters on Trogon - the guys who actually grab the fangs - those are pretty fast boys.

Modesty aside, Arboster . . .

(Deep sigh.) Well, Slan, Ballblazing isn't just a sport. It's deep discipline for the nervous system. When the on-board computer rotosnaps you ninety degrees, just keeping a clear head can be the toughest part of all. But it's worth it. Once you have the pace of Ballblazing, dealing with the rest of the galaxy seems like vacation.

Excuse me, Arboster. Here are the two Rotofoils now, vectoring onto the field. Crockett, from Earth, is in the purple, and Xarta, representing the Minotaur system, is in orange. In the background, we're hearing the traditional "Song of the Grid." That's auto-improvised, of course . . .

Based on the contributions of former Masterblazers. It is really an honour to hear my own melody in there among those of the other Masters.

The musical essence of Masterblazers of old is heard, as each Rotofoil takes its place, ready for the first face-off. And the two best Ballblazers in the galaxy are staring down the Grid, meditating on the "Song," waiting. Xarta attracted some attention, coming up through the preliminaries, didn't he?

Sure he did. That scaly Minotaur can shut out a Level 9 Droid in less than a minute. But beating a Droid doesn't mean you can beat a human. Wherever you go in the universe, there's only one regulation Ballblazer game - three minutes, two players, one victor.

Stirring words, Arboster - and here we go! The Plasmorb blasts in from our left, and both Xarta and Crockett are already accelerating downfield. Each had full stick forward even before the orb appeared.

All these boys are hearing now is that freeball rhythm, driving, driving . . .

All right! Crockett's Rotofoil has captured the orb in its Pullfield and now he's veering right, heading for the goal, trying to get around Xarta.

The goal is moving, of course, in the same direction as the ball is fired.

There you go. Crockett's sighted the goal but he's reversing direction, backing up, faking out Xarta. He's back to where the Goalbeams must have already disappeared over the horizon - but he blasts anyway. That's it! Three points for the Earthling with an early over-the-horizon shot!

And you do want to get those OTH shots in early, Slan, before the goal starts to shrink.

Arboster, you're often credited with perfecting the OTH shot.

Somebody had to.

OK. Here we go, second face-off, the ball blasts in from the right this time, with Xarta out in front. The Minotaur has it! - and his Rotofoil rotates to face the goal.

Sign of a good player here is not losing his orientation during Rotosnap. Move forward, forward . . .

But Crockett is catching up alongside him now - part of the Minotaur's Rotofoil power goes into that activated Pullfield. But Crockett's not using his Pushfield yet.

Good play. You want to get in close, really hear that electromagnetic buzz in your helmet before you blast. "Max the buzz," is what we teach the nestlings on my planets.

All right. Crockett blasts the ball away from the Minotaur, but Xarta recovers. Crockett is blocking but - there it is! Straight past the Earthling, into the goal, two points for Xarta.

Classic goal defense there by the Earthling - stay between your goal and the opponent. But it's no match for a good angle shot.

Arboster, we've seen some quick scoring here today.

That's right. These boys have been competing since age twelve. This is the Terran's chance to make a big splash in the galaxy, so a lot is riding on young Crockett.

And here goes the third face-off. Ball in from the right this time, the Rotofoils race down, and Crockett is there a microsecond before Xarta - but he doesn't immediately capture the ball. He's . . .

What we're seeing here is some fine Pushfield dribbling. Crockett knows that if he captures the ball he'll lose power, so he's keeping his Pushfield activated. Each time he gets near the ball, the Pushfield bounces it forward. Fine control there, by the Earthling. But he has to capture the ball to score.

There - he captures, swings the ball to the left of his view field and blasts - and misses. The ball bounces off the electroboundary to the left of the Goalbeam. Xarta accelerates, captures . . .

Crockett is already moving back. He's going to try a block midfield, but Xarta is out ahead.

The Earthling has the right idea - the key to active defence is to keep moving, keep moving.

Incredible! Xarta makes an angle shot, the orb bounces off the electroboundary and back into the Grid. He maneuvers around the Earthling, captures the ball directly in front of the goal -

- blast! blast! -

- and that's it! The horizon flashes with the scoring electromagnetic pulse, and that's another point for the Minotaur. Comment, Arboster?

That score looks close, but I think it's obvious that we're seeing an outclassed player here. I'd wager to say that a few hundred million hearts are sinking on Earth now.

As indeed there are. For the next two minutes billions of Earthlings, scattered throughout their tiny solar system, hang on every word of the distant ethercast, hopes rising, then dimming, as face-off after face-off. Xarta from the Minotaur system holds the Terran to a handful of points.

Now, with fewer than fifteen seconds remaining, the Terran Crockett is behind nine to one and the face-off begins.

And here we go with the last face-off; the clock is running, the orb blasts in from the right. Look at that Earthling move!

He's captured the ball and rushes the goal - but pulls back - catching Xarta by surprise.

And there are the first notes of the final countdown . . .

It's an impossible long shot . . .

[LONG SILENCE]

Incredible! He made it! The horizon is flashing, the clock stops with just 2.5 seconds to run . . . three points for the Terran pushes his score back to four points against Xarta's six.

Slan, we're seeing history here. One more point and the score goes to five all. Then the game could go into sudden death overtime.

Face-off, the Rotofoils in front of the goals, the orb blasts in - 600 meters per second - the Terran rushes and . . .

One second, Xarta has captured the orb. He's backing up, killing time -

And that's it! The clock hits zero, the Terran's Rotofoil spins out in the traditional loser's penance, the atmosphere over the asteroid glows with the orange colour of the victor from Minotaur.

One remarkable contest, Slan. I think . . .

Wait one microsecond. Xarta has remained on the Grid, to accompany the Terran Rotofoil off the field. It's a gesture I don't think we've seen in this tournament for centuries! Arboster?

It's a brand-new Masterblazer's tribute to an up-and-coming species, Slan. I'd say that we're going to be hearing more about Earthlings. A few millennia from now, these Terrans are likely to be real contenders.

Thank you, Arboster Kipling. This is Slan Sterling, Voice of the Void, returning you to your local ethercast. We'll see you here, next solar cycle, same place, same game. In fact, the only game: Ballblazer. Three minutes, two players, one victor!

INTERVIEW WITH XARTA

S: An incredible match, Xarta.

X: Great Mind, I'm a wreck. Where in the Void did this Terran come from?

S: Little G-class star, nothing fancy, just off the Main Sequence.

X: What a Blazer. His neurons must fire at warp-speed.

S: But not quite fast enough. Xarta, by Tournament law, you're now retired. Care to pass on a few tips to Blazers on the way up?

X: As long as it doesn't get back to the Earthlings.

S: Of course.

X: OK. Here's an old Minotaur trick for over-the-horizon shots. Shoot when you can still just make out the Goalbeams. The reaction of the blast knocks you back, over the horizon - and the score is based on your position when the Plasmorb actually passes through the goal. Best trick in the galaxy for turning two points into three.

S: How about the way you escaped the Earthling in the second minute?

X: Simple. I'm moving downgrid with the ball, and I know he's right behind me. I can almost see his viewing screen, with me right in the middle of it. So I blast. The ball goes forward and I recoil back right into him, blasting him back so I can get to the ball first!

S: Anything for close-in goal play?

X: Here's one I learned from Arboster. If you have the Plasmorb, but you're up against the boundary and need to move back to shoot, hold your stick forward and blast - you'll bounce back to three-point range, and you can catch the ball on the rebound.

S: How about for tyros, just starting out?

X: Go out on the Grid, and practice aiming just outside the Goalbeams. The Plasmorb bounces back, instead of going through the whole goal sequence. You get more practice in a short time.

S: Anything else?

X: Yeah. Stay away from Earthlings. Something tells me those guys are really gonna be trouble.

ACTIVISION U.K.
15 Harley House
Marylebone Road
London NW1 5HE

ACTIVISION FRANCE
9 Avenue Matignon
75008 Paris
France

ACTIVISION GERMANY
Postfach 76 06 80
Karlstrasse 26
2000 Hamburg 76
West Germany

Ballblazer was created by the Lucasfilm Games Division. David Levine created the concept, directed the project and designed and implemented the screen graphics, physical dynamics, control structures, and mainline program. Peter Langston, the Games Group Leader, designed and implemented the sound effects and practice Droid intelligence, composed and programmed the music, and helped devise the game play mechanisms and strategy. David Riordan and Garry Hare of Search and Design contributed game design elements and game rules. Charlie Kellner helped conceptualize game dynamics. Ideas and support were provided by other members of the Games Division: David Fox provided aesthetic support and Gary Winnick contributed to the Rotofoil design and the introductory animation. The game was converted from Atari Home Computer to Amstrad by ICD Ltd. Special thanks to George Lucas.